

CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD
Nº 054
GANA DVD'S Y MUCHAS SORPRESAS MÁS
games
FINAL FANTASY XIII VERSUS
cine
LO MEJOR DEL CINE EN EL 2010
LAS NUEVAS CHICAS GUAPAS DEL ANIME
$39.99 $4.58 USD
Nº 054
54
7 509761 101405


Cuando aprendes
a dibujar,
nada te detiene.
cursos de dibujo, modelismo, japonés y cosplay
Enrico Martínez 36, Col. Centro. México, DF.
A una cuadra del Metro Balderas, muy cerca de Televisa Chapultepec. Tel. 55 1414 10. dibujarteschool.com
DIBUJARTE
SCHOOL



editorial

Volvemos a encontrarnos, amigos akiba, en el maravilloso, intrigante y siempre divertido mundo del anime y manga. Como siempre, les traemos lo mejor de la cultural del entretenimiento nipón, esta vez consintiendo a los caballeros con unas series picantes y divertidas a más no poder, aunque sin olvidarnos de las damas, por supuesto.

Eso nos lleva a tratar un asunto delicado, que es el fan service. Para los que no estén familiarizados, tal como su nombre indica, se refiere a lo que el fan gusta, y en el anime más concretamente a la muestra, casi por accidente, de algunas ropas o incluso partes íntimas de la mujer sin caer en lo explícito. Por supuesto, nosotros no estamos en contra de estas series, pero hubo una en estas dos últimas temporadas recientes que nos causó cierta sorpresa: *Sora no otoshimono forte*.

Si ustedes han visto el segundo capítulo de la segunda temporada, seguramente saben de qué hablamos. ¿Hasta qué punto ha llegado el fan service? ¿A una forma, en verdad, de complacer al público, o a lo totalmente ridículo? Nosotros no queremos hacer juicios, sino que en verdad nos interesa su opinión sobre el tema, por medio de las vías de comunicación presentadas en el DVD y en la edición anterior. No vamos a negarlo, íbamos a incluirla en esta edición, pero fue específicamente ese segundo episodio que nos provocó varias interrogantes.

CONTENIDO

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN

EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS / EDITOR JUNIOR ANA LUISA ESPINOSA / COLABORADORES MÓNICA URIBE, JESÚS CHAVARRÍA, ANA LUISA ESPINOSA, DANIEL ROJAS, MÓNICA VERDE, ALEJANDRA RIVERA, EDUARDO G., NICOLÁS V. FERNANDA FLORES, FABIÁN VÁZQUEZ/ DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA / DISEÑO GRÁFICO MIGUEL ANGEL MEZA, JULIO ALBERTO AMADOR, SERGIO LÓPEZ / ARTE FINAL CESAR MORALES MORENO / CALIDAD DIGITAL FABIAN VÁZQUEZ / CORRECCIÓN DE ESTILO EDITOPOSTER

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

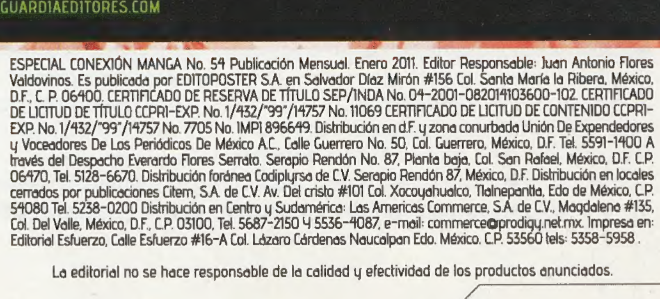
DIRECTORIO EDITORIAL

DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS / ADMINISTRACIÓN CLAUDIA FLORES VALDOVINOS / OPERACIONES ADRIANA VILLALOBOS / CIRCULACIÓN ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0-100 ext 103 / ¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR? Marca 1323-0100 ext. 111 ó 50059586 con Rafael Esquivel G.

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM


ESPECIAL CONEXIÓN MANGA No. 54 Publicación Mensual. Enero 2011. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México, D.F., C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432/"99"/14757 No. 7705 No. IMPI 896649. Distribución en d.F. y zona conurbada Unión De Expendedores y Voceadores De Los Periódicos De México A.C., Calle Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F. Tel. 5591-1400 A través del Despacho Everardo Flores Serrato. Serapio Rendón No. 87, Planta baja, Col. San Rafael, México, D.F. C.P. 06470, Tel. 5128-6670. Distribución foránea Codiplyrsa de C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución en locales cerrados por publicaciones Citem, S.A. de C.V. Av. Del cristo #101 Col. Xocoyahualco, Tlalnepantla, Edo de México, C.P. 54080 Tel. 5238-0200 Distribución en Centro y Sudamérica: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena #135, Col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Tel. 5687-2150 Y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx. Impresa en: Editorial Esfuerzo, Calle Esfuerzo #16-A Col. Lázaro Cárdenas Naucalpan Edo. México. C.P. 53560 tels: 5358-5958 .

NOTICIAS

EL CÓMIC INVADE AL ANIME



No es una novedad hablar de la invasión nipona a Norteamérica, sobre todo en lo que se refiere a la cultura pop, y más específicamente al entretenimiento. Desde que el anime y el manga se convirtieron en productos de exportación para Japón, Estados Unidos se volvió el mercado a atacar, y lo han hecho a lo grande, de tal forma que se ha llegado a hablar de un "amerimanga" o que el estilo de *Avatar* o *Los jóvenes titanes* nos recuerda mucho al usado por los japoneses en sus caricaturas.

¿Pero qué pasa si ahora es el turno de los norteamericanos de contra atacar? Más que una lucha encarnada, debemos verlo como una oportunidad de disfrutar más variedad, y si hablamos de la invasión del cómic al anime japonés, creo que nos llevaremos grandes sorpresas que apenas comenzaron desde finales del año que acabó.

UNIÓN DE DOS GIGANTES

Sobre todo, nos estamos refiriendo a la curiosa dupla que Marvel y estudio Madhouse han decidido formar, para adaptar al anime a varios de los héroes emblemáticos del reconocido autor **Stan Lee**. Éste ya hizo su excursión a la animación japonesa con la historia original de *Heroman*, que se desarrolla en Estados Unidos y cuenta la clásica aventura de un chico promedio que encuentra un robot gigante para luchar contra el mal. Ahora, es turno de sus héroes hablar en japonés y enfrentarse a villanos que nunca encontrarían en casa.

A esta unión ya se le conoce como Marvel Anime y fue anunciada durante la última Comic-Con en San Diego, Estados Unidos, lo que seguramente emocionó a muchos, y dejó con la boca abierta a otros. De acuerdo a gente de Madhouse (conocida por haber participado en proyectos de origen norteamericano como un corto para *Batman Gotham Knight*), Marvel les ha dado carta blanca en cuanto a sus adaptaciones, que se esperan sean cuatro en total.

Todas ellas contarán con el asesoramiento de **Warren Ellis**, un viejo lobo de mar al que le debemos obras como *Hellblazer* y colaboraciones en titanes como *X-Men*, *Thunderbolts*, *Los cuatro fantásticos* y otros proyectos fuera de Marvel, como la próxima adaptación a animación del recién estrenado videojuego *Castlevania III: Dracula´s Curse*.

En cuanto al proyecto de Marvel en Japón, serán las adaptaciones de cuatro títulos, que comenzaron a finales del 2010 en Japón y se proyectarán al mundo entero durante todo el 2011. El primero es *Iron Man*, al que le seguirán *X-Men*, del que se derivará *Wolverine* (que no nos debe extrañar) y *Blade* (éste sí toda una sorpresa). De estos, el primer en llegar fue *Iron Man*, en una serie de 12 episodios, como lo serán las demás, que ha arrancado con excelente críticas y atrapó al público nipón. ¿Lograrán lo mismo con los otros proyectos? ¿Sucederá lo mismo en Estados Unidos y demás países que tengan la fortuna de disfrutarlos?

Pase lo que pase, Marvel ha dado otro paso en su universo, mucho más grande que Gallactus y cualquiera de sus héroes y villanos: llegar al anime.

IRON MAN LLEGA A JAPÓN



Parece que Marvel, ante el éxito que le resultaron las dos películas de su héroe de metal, ha decidido convertir a *Iron Man* en el estandarte de sus nuevos proyectos, o si se le quiere ver, el heraldo que los preside. Si bien es conocido que Iron Man es el primer héroe de su ambicioso proyecto *Avengers*, la unión de héroes como Capitán América, Hulk, Thor, el propio Iron Man y la Viuda negra, que llegará a la pantalla grande en un futuro cercano, ahora es el primero de los superhéroes Marvel que llega a Japón.

Con el sencillo título *Iron Man*, este anime ha tenido altos niveles de audiencia en Japón. Surgió en coordinación del estudio Madhouse, que los rumores aseguran estaban necesitados de un empujón norteamericano, y éste les llegó como caído del cielo. La calidad de animación es tal como nos tienen acostumbrados y la historia promete ser tan atractiva como el héroe metálico más famoso del mundo.

LA CONQUISTA NIPONA

La serie animada está completamente inspirada en la versión fílmica, es como ver al protagonista, el reconocido actor norteamericano **Robert Downey Junior**, en animación, sólo tal vez un poco más joven. Incluso el opening es un resumen de la primera película, con imágenes emblemáticas como su escape de las cuevas en el desierto y sus primeras pruebas con la armadura en su garaje. Si esto no fuera poco, la banda sonora nos recuerda los solos de guitarra de ambos filmes.

Cabe destacar que este anime le hace justicia al superhéroe, a diferencia de las versiones animadas norteamericanas, se le ha dado un gran detalle al aspecto de las armaduras, que de nueva cuenta es fiel al de la película, y pierde ese aspecto *toon* o acartonado, como era de esperarse de la experiencia nipona en cuanto a armaduras especiales. Sin duda, bien podrá tener un lugar especial en las diferentes adaptaciones del personaje creado originalmente por Stan Lee, **Larry Lieber**, **Don Hech** y **Jack Kirby**, todos ellos gigantes del mundo del cómic.

La historia se centra en la llegada de Tony Stark, el alter ego de Iron Man, a Japón, a su acostumbrado estilo estrafalario. El ex desarrollador de armas, que decidió convertirse en superhéroe, no deja de ser un coqueto mujeriego e irresponsable, que parece estar pasando unas vacaciones en un país extranjero, cuando en realidad viene a trabajar en serio. En las costas niponas, se están desarrollando los llamados Arcos, unos complejos que los medios sospechan que se tratan de áreas de armamento propiciados por Stark.

Al mismo tiempo, el rumor de su próximo retiro como el hombre de metal es la nota del día, algo que Stark no ha negado y lo confirma a los medios nipones. La razón de su presencia en el país extranjero es que intenta darle energía gratis a sus habitantes por medio de los Arcos, y eso no es todo, ha decidido que sea el escenario para presentar el nuevo prototipo de armadura, el Dio, que se diferencia de la original por ser azul. Tony ha decidido que dejará la lucha contra el mal a otros, pero no puede desaprovechar lucirse frente a los nipones al ser el primero en usarla.

Sin embargo, durante la prueba, algo sale mal y termina auxiliado por la muy torpe reportera Nanami Oota, con la que ya había tenido un malentendido y le ganó una cachetada en la mejilla. Stark está seguro que algo extraño le pasó a la armadura, lo que se confirma cuando uno de los pilotos de prueba la usa y pierde el control. No sólo asesina a sus demás compañeros, obliga a Stark a volverse a poner la armadura roja con dorado para pelear. Cuando al fin lo tiene dominado, aparece una extraña criatura, que se presenta como Scorpio, uno de los guerreros del zodiaco (y no, no tiene que ver con los *Caballeros del zodiaco*), con el que tiene un breve enfrentamiento. Es entonces que se da cuenta que ese ser sólo sirvió de distracción, porque la armadura Dio ha desaparecido.

A partir de ese momento, el héroe de metal tendrá que enfrentarse a enemigos muy estilo nipón, arreglárselas con la reportera, así como con el gobierno y la cultura nipona, tan diferente a la occidental. Una historia que ningún fan de *Iron Man*, ya sea del cómic o de la película, van a querer perderse.

FATE STAY NIGHT

UNLIMITED BLADE WORKS: LA LUCHA POR EL SANTO GRIAL SE REPITE

Por Fanny de Loussonge
género shonen
clasificación 15+

Fate Stay Night se ha convertido en la franquicia más popular y rentable de la compañía Type Moon, desarrolladores de videojuegos de citas, como *Tsukihime* (otra de las más conocidas y que también fue adaptada al anime y manga) y *Melty Blood*. Hasta la fecha, existen seis títulos relacionados con *Fate* para videojuegos, algunos siguiendo el género que lo hizo popular, y otros incluso de peleas y del estilo *Calabozos y dragones*. Sus personajes y lo intrincado de su historia, la volvió muy popular, incluso fuera de Japón.









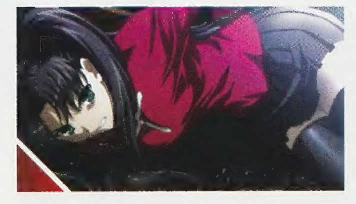
Debido a eso fue adaptada a un anime de 24 episodios por el estudio Deen allá en el lejano 2006, que fue bien recibido por la crítica, ya que mantenía la esencia del videojuego así como presenta uno de los tantos finales que es posible obtener en el título original. Además, surgió una versión en manga, ilustrada por **Nishiwaki Datto** y que desde 2005 continúa, con 12 volúmenes hasta la fecha. Es publicada por Kadokawa Shonen y en Estados Unidos está bajo la licencia de Tokyopop.

EL CAMINO DEL HÉROE

La historia, tanto del videojuego como de la serie animada, se centra en la lucha de siete Masters con poderes mágicos, que son capaces de convocar a siete Servants, que en realidad son los espíritus de héroes legendarios. Ellos tienen la obligación de proteger a su amo a cualquier costo, la muerte de éste significaría su propia destrucción, además de que tienen la habilidad de pelear contra otro Servant. Sólo uno quedará de pie y conseguirá el trofeo de esta lucha eterna: el Santo Grial, un objeto que les concederá cualquier deseo que tengan.

Hace algunos años, esta lucha santa culminó con la muerte de 500 personas en Fuyuki, Japón. Hubo algunos sobrevivientes, entre ellos Shiro Emiya, un niño que sufrió el trauma de perder a sus padres. En medio de la devastación, es encontrado por Kiritsugu Emiya, quien lo adopta y protege hasta su muerte. También le da lecciones básicas de magia y le infunde su principal motivo de existir: ayudar a los demás, incluso por encima de la propia vida. Lo que se podría considerar una virtud, para algunos es el resultado de su trauma.

Sin desearlo, se ve involucrado en esta guerra cuando es testigo del enfrentamiento de dos poderosos Servants en su escuela, Lancer y Archer. Éste último está del lado de una compañera suya, Rin, quien resulta ser una poderosa hechicera que lo invocó y formó un pacto con él. Lancer, al darse cuenta de su presencia, lo busca y prácticamente lo hiere de muerte, siendo salvado por Rin. Durante su siguiente enfrentamiento, Emiya, sin querer, termina invocando a su propia Servant, Saber, una hermosa chica rubia con armadura y una espada invisible. Ella lo salva y acuerdan el pacto, si bien el chico no posee la suficiente magia o mana para mante-





nerla, así que se restringe, a la vez que se desespera de la constante protección de su amo.

En este juego existen reglas, la principal que los jugadores se vuelven asesinos o mueren en el intento. Poco a poco van apareciendo otros Masters, como Shinji, otro compañero de escuela con serios problemas, con su Servant Rider; o la tierna pero mortal Illyasviel von Einzbern, mejor conocida como Illya, que posee uno de los héroes más poderosos, Berserker. La propia Rin, impulsiva y mandona (la típica tsundere), también está en camino de convertirse en su enemiga, si bien los nobles sentimientos de su rival y compañero la sacan de quicio.

Con uno que otro momento cómico, auspiciado por la profesora Taiga Fujimura, actual guardiana de Emiya, y una que otra tensión romántica por la presencia de Sakura, la tierna amiga del protagonista, así se desarrolla *Fate Stay Night*. Algunos de los títulos extras para videojuego agregan más detalles a la historia, como el pasado de alguno de los Masters y Servants por igual, sin perderse el placer de volver a jugar con los mismos personajes, con uno que otro cambio de ropa.

SOY LA ESPADA DE MIS HUESOS

En ese mismo rubro, surge *Fate Stay Night: Unlimited Blade Works*, el primer largometraje de la saga, una verdadera pieza de animación que nos permite disfrutar otra versión de la historia. Su nombre proviene de uno de los tres posibles escenarios del juego original, que se enfoca más que nada en el protagonista masculino y el Servant de Rin, Archer, un poderoso héroe capaz de crear armas con ayuda de la magia y posee además un arco. Ambos tienen más en común de lo imaginado, lo que se insinuó un poco en el anime.

Su desarrollo estuvo a cargo de nueva cuenta por Studio Deen y el reparto original de la serie animada vuelve a repetir, incluyendo al director **Yuuki Yamaguchi**, los seiyuus y el compositor de la banda sonora, **Kenji Kawai**, quien por cierto logra un score impresionante (les recomendamos que lo busquen). Se estrenó en Japón en todos los cines el 23 de enero de 2010 y a finales del mismo año salió a la venta el DVD y Blu-ray. En total, el filme recaudó 0.28 billones de yenes en su país natal, una cantidad nada envidiable.

La calidad de animación dejará a más de uno con la boca abierta, las secuencias de pelea satisfacen al más exigente y la historia se desarrolla de forma muy fluida, sin darte tiempo de respirar, al eliminar esos capítulos de relleno que contó el anime, enfocándose sobre todo en las peleas entre Servants y Masters, así como las intrigas de uno y otro para salir triunfador. Algunos personajes, como Sakura y la profesora Taiga, quedan en completo segundo plano, pero lo cierto es que no da tiempo de echarles de menos.

Por supuesto, si no tuviste la oportunidad de ver el anime, ya ni se diga jugar los juegos, que son difíciles de conseguir fuera de Japón, esta película te permitirá entrar de lleno al universo de *Fate Stay Night* de una forma que nunca olvidarás. Si al contrario, viste la serie, disfrutarás los cambios y entenderás un poco más la trama.

La historia comienza igual que en el anime, cuando Shiro Emiya es obligado a involucrarse en la Guerra Santa, sólo con la intención de detenerla de una vez por todas, con ayuda de Saber y el apoyo de Rin, no así de Archer, quien parece dispuesto a traicionarlos en cuanto se presente la oportunidad, sobre todo cuando la Servant Caster comienza a mover los hilos de la pelea a su conveniencia. Las razones de Archer sobre actuar como lo hace tienen que ver con quién es en realidad, un misterio que en teoría se debe a la incompleta invocación de su Master, si bien poco a poco se irá revelando.

Peleas en extremo, en las que veremos mucha sangre derramada, una historia ágil y, alégrate, muy poco fan service, es lo que les espera en *Fate Stay Night: Unlimited Blade Works*. La lucha por el Santo Grial todavía tiene mucho que contarnos.



HAKUOUKI SHINSENGUMI KITAN

AMOR EN TIEMPOS DE GUERRA









Por Mónica Uribe
género: shonen
clasificación: 15+

Uno de los géneros de juegos virtuales menos conocidos es el llamado *Otome Game*, es decir, juegos tipo sim date para un público femenino, los cuales, por cierto, tienen una gran popularidad. Al igual que su contraparte, los juegos masculinos, muchos de ellos por su éxito son desarrollados en manga y hasta el anime.







Uno de los más recientes es *Hakuouki Shinsengumi Kitan*, que inició la transmisión el 4 de octubre y que tras 12 capítulos, entró en receso para iniciar el 4 de octubre su segunda temporada, con el mismo número de episodios.

LA HISTORIA

Hakuouki es una serie que inicia narrada en restrospectiva por quien la protagoniza. A este personaje, Chizuru, le vemos corriendo o más bien escapando por las calles de Kyoto. Mientras se esconde, ve cómo un hombre se convierte en algo que no es humano y es exterminado por dos hombres cuyo kimono los distingue como Shinsengumi, uno de ellos le pone la espada al cuello y comienza a interrogarle. Naturalmente se desmaya y despierta en el cuartel de Shinsengumi, como su prisionera.

Tras un rudísimo interrogatorio, Chizuru se identifica como la hija de un médico de técnica occidental, quien desapareció hace varias semanas. El Shinsengumi también lo busca y ella se queda como prisionera. Con el tiempo, ambos aprenden a confiar y la chica se convierte en una especie de asistente, mensajera y enfermera. Así, inicia un período de guerra civil, levantamientos y batallas en medio de la ciudad.

Al poco tiempo, las cosas comienzan a salirse de control y a medida que las batallas son más fuertes y tienen que aliarse políticamente con otras facciones, muchos miembros del Shinsengumi comienzan a ingerir una sustancia roja, llamada chimizu, la cual es desarrollada por el padre de Chizuru y los vuelve ogros artificiales, con mayor fuerza y velocidad, pero muy propensos a perder el control, y cuando eso pasa, deben ser exterminados como bestias.

Los Shinsengumi también descubren, de la manera más inesperada, que la tierna Chizuru es en realidad una ogro hembra, sin poderes aparentes pero muy codiciada por los verdaderos ogros hombres, pues sólo con una de ellas pueden tener descendencia. En efecto, hay tres ogros que continuamente atacan el cuartel para llevarse a Chizuru, lo que hace que Toshi, el vice capitán, tenga que consumir ochimizu para salvarla, arriesgándose a convertirse en monstruo. Finalmente los Shinsengumi, cercados, habiendo perdido al grueso de sus tropas y el apoyo de sus aliados en Kyoto, deben emprender el camino a Edo para unirse a la batalla para salvar al shogunato. La temporada termina con Chizuru en el barco preguntándole a Toshi si pelear por el shogun ha valido la pena.

También conocemos a Kaoru Nagumo, una chica idéntica a Chizuru, como si ambas fueran gemelas, y posteriormente se revela que ella también es un Oni y que puede llevársela a un lugar seguro, un ofrecimiento que nuestra protagonista rechaza. Sin embargo, Kaoru es mucho más de lo que parece, pues también es líder de una de las tantas facciones y en realidad es el hermano gemelo de Chizuru, a quien considera la culpable de muchas de las desgracias que le han pasado y la quiere hacer sufrir.

LA NUEVA TEMPORADA

Como ya lo mencionamos, *Hakuouki* recibió luz verde para una segunda temporada, que se estrenó a inicios de octubre. El primer capítulo fue el habitual de sinopsis de la temporada anterior, con una serie de escenas nuevas durante el tema musical final, en el que vemos a los Shinsengumi vestidos como occidentales y vemos a Chizuru en ciertas situaciones íntimas, aunque no vemos con quién.

Hakuouki es una serie muy recomendable, con excelentes escenas de combate y la suficiente cantidad de plot y desarrollo de personajes para mantenerte al filo de tu asiento. Así que no te pierdas la siguiente temporada.

Shinrei Tantei Yakumo

LA LLEGADA DE UN NUEVO DETECTIVE







Por Nicolas V.
género sobrenatural
clasificación 15+

Siguiendo la tradición de series de detectives como *Detective Conan*, con situaciones paranormales como *El profesor Nube*, sólo que más seria, llega una nueva serie que intentará ganarse un lugar en esta nueva temporada: *Shinrei Tantei Yakumo*, que se puede traducir como *El detective psíquico Yakumo*.



Seguramente deben pensar que proviene de un manga... pues se equivocan, parte del encanto de este anime es que su origen es una novela del mismo título, escrita por **Manabu Kaminaga** desde el 2004, con ilustraciones al principio de **Katoh Akatsuki** y posteriormente de **Kadokawa Bunko**. El título original está compuesto de ocho volúmenes que continúan hasta la fecha, de la cual se derivan otros arcos, como los *Secret Files Kizuna*. Fue tal su éxito que existen dos versiones en manga, el primero de 2007 y compuesto de dos volúmenes, ilustrados por **Ritsu Miyako** para la revista *Hana to Yume*, y la segunda por **Suzuka Oda** para la revista *Asuka* y continúa desde el 2009. Si esto no fuera poco, incluso existe una serie live action (2006) de 13 episodios.

El anime comenzó a finales de 2010 por el estudio Bee Train, y estará compuesto de 13 episodios en total. La dirección estuvo a cargo de **Tomoyuki Kurokawa**, con guión de **Hiroyuki Kawasaki** y el diseño de personajes por **Minako Shiba**. El seiyuu **Daisuke Ono**, que se encarga del personaje principal, también interpreta el opening.

LA ESENCIA DEL ALMA HUMANA ES...

Incluso a principios del siglo XXI, lo paranormal sigue siendo parte de nuestras vidas. Los espíritus, sobre todo aquellos que dejaron algo pendiente o están intranquilos, están entre nosotros, buscando a aquel que los escuche y les ayude a conseguir la paz eterna. Yakumo Saitou es un misterioso estudiante, se la vive siempre en la universidad, específicamente en el falso Club de lo paranormal. Tiene fama de ser psíquico y con eso gana para mantenerse, a veces cobrando cantidades exorbitantes por sus servicios.

En realidad él puede ver a la gente muerta (como cierto niño de cierta película norteamericana) por uno de sus ojos color carmesí. Él no puede exorcizarlos, ni quiere, sólo puede escucharlos y cree que en cuanto se resuelva su asunto, podrán marcharse en paz. Por casualidad, se relaciona con Hakura Ozawa, una adolescente atractiva y abierta (pero tranquila en los estándares del anime), quien primero lo busca para resolver las extrañas muertes de sus amigos, incluyendo el estado catatónico de una chica. Ella tiene un pasado algo trágico, y gracias a Yakumo no sólo resuelven el misterio y salvan a su amiga, también logra ella algo de paz.

Desde entonces, ambos se van relacionando con más casos de lo paranormal, en ocasiones con la presencia del detective Goto que llama a Yakumo "El gato mágico" y a quien no duda en buscar para resolver un caso, además de que están ligados por un asunto del pasado. Al mismo tiempo, un misterioso hombre de gafas, cabello blanco y ambos ojos rojos, en compañía de una mujer igual de extraña, están llevando a cabo sus propios asuntos, que involucran a un padre desesperado por resucitar a su hija. Al parecer, el hombre misterioso y Yakumo comparten un pasado, por lo que el encuentro entre ambos pronto ocurrirá.

Si te gusta el misterio, los fantasmas y quieres ver a un chico atractivo y frío, no te pierdas *Shinrei Tantei Yakumo*.



Bakuman





PERSIGUIENDO EL SUEÑO DE SER MANGAKA

Por Mónica Verde

género: estilo de vida
clasificación: 15+

Dos chicos, Moritaka Mashiro y Akito Tahagi, tienen un sueño en común: convertirse en mangakas. Apenas son estudiantes de secundaria y están conscientes de que será muy difícil, sobre todo Moritaka, mejor conocido como Saiko, cuyo tío logró publicar un manga que fue adaptado al anime, pero después no logró ningún éxito más y murió por exceso de trabajo. Akito, Shujin, es un prodigio en la escuela, saca las mejores calificaciones, por lo que saber que quiere ser mangaka resulta sorprendente.



Aunque al principio está renuente, Saiko al fin acepta trabajar con él, una noticia que no agrada mucho a su madre; sin embargo, tanto su padre como su abuelo lo apoyan y hasta recibe de ellos el antiguo estudio de su tío. Un lugar mágico para ellos, en donde encuentran un gran número de referencias, así como uno que otro secreto de ese hombre que, al igual que ellos, tenía una razón especial para querer brillar como creador de mangas.

La razón de Saiko es que está enamorado de Miho Azuki, la chica más guapa de su salón, quien sueña a su vez convertirse en seiyuu. Ambos se prometen que cuando una obra suya sea adaptada al anime y ella dé su voz para la protagonista, se casarán. Hasta entonces no se hablarán y mantendrán una relación a base de mensajes. Aunque resulta un tanto extraña su decisión, pronto los dos chicos descubren que lo mismo pasó con el tío de Saiko y la mamá de Miho, pero ellos no terminaron juntos.

De esta forma, Saiko y Shujin unirán sus talentos, el primero dibujando y el segundo escribiendo los guiones, para ser los mejores mangakas. Rivales con mayor experiencia, editores de todo tipo y muchas horas de trabajo es lo que les espera, aunado a sus respectivos estudios, pero siempre darán todo de sí para lograrlo.

¡QUIERO SER MANGAKA!

En la edición pasada presentamos el manga *Bakuman*. Como se mencionó, es obra conjunta de los creadores del exitoso *Death Note*, **Tsugumi Obha** y **Takeshi Obata**, por lo que era cuestión de tiempo para que fuera adaptada al anime, convirtiéndose en una de las grandes novedades de la nueva temporada. La producción estuvo a cargo del reconocido estudio J.C. Staff y se tiene contemplado que tenga una duración de 25 episodios (por lo que seguramente será sólo una probada de la historia original).

La serie está muy basada en la fuente original, por lo que a algunos les parecerá un poco lenta, sobre todo a aquellos que siguieron las aventuras de Light Yagami. En lugar de presentarnos una historia cargada de fan service y momentos cómicos, como abundan en esta nueva racha de animes, *Bakuman* peca de falta de pretensiones, por ser sólo dos chicos que buscan un sueño, que seguramente muchos de ustedes tienen. La referencia a otros animes (incluyendo el éxito de sus creadores), y, sobre todo, los tips que van dando con respecto a este competitivo mundo, serán la delicia de aquellos que, al igual que los protagonistas, sueñan con algún día ver sus dibujos y sus historias en papel.

Sin duda, es una serie que ningún akiba se debería perder, no sólo es garantía por parte de los grandes talentos detrás de la obra original, sino porque se volverá una referencia obligada para los fans del anime y el manga que buscan o anhelan hacer de su afición su fuente de trabajo.

MM!: ¿YA NO ME QUIERES? DISTINTAS FORMAS DE AMOR

Por Dash Bandith

género: ecchi
clasificación: 15+







Por desgracia de Taro, descubre de una manera un tanto peculiar su "enfermedad". En la secundaria fue abofeteado por una de sus compañeras de grupo y reaccionó de una manera poco ortodoxa, ya que perdió la razón y suplicó por más golpes, patadas y pellizcos, lo que no es muy bien visto por la sociedad. Todos lo odiaron, le decían pervertido y ya se imaginarán lo demás. Ahora, ha ingresado al bachillerato y lo menos que desea es continuar con dicho "problemita", así que se ha hecho la promesa de que cuando esté curado, le confesará su amor a una misteriosa chica, que se surte de víveres en la tienda de abarrotes donde él trabaja.

Buscando la manera de solucionar su problema, su amigo Tatsukichi le recomienda que vaya al club de voluntariado de segundo año, en el que prestan auxilio a los alumnos con sus asuntos. Si consideramos ayuda que te aten y que te obliguen a gritar que eres un puerco que no debió haber nacido: "¡No debí haber nacido, Isurugi-sama... soy un puerco, castígame!". Perdón, continúo.

En el club, Taro conoce a la única e inigualable (y hagan una reverencia al nombrarla) Mio Isurugi, la presidenta del club y deidad ante la que hay que postrarse. Ésta joven de pequeña estatura, larga cabellera dorada y preciosos ojos verdes es de mirada tan dulce como una cobra a punto de atacar. Al enterarse del pequeño problemita de Taro, está completamente decidida, empujada por su infinita bondad, a dedicarle parte de su tiempo para curarlo, de la forma más lógica y racional que existe: golpearlo y maltratarlo al punto mismo de que su instinto de supervivencia supere a su masoquismo.

¿Recuerdan que Taro fue abofeteado por una chica en secundaria? Pues ella también pertenece al club de voluntarios, su nombre es Arashiko Yuno y tiene un ligero problemita, pues sufre de androfobia, o en otras palabras, tiene pánico de los hombres, así que si uno se le acerca demasiado, lo hace machaca.

SIEMPRE HAY UNA SOLUCIÓN

Una androfóbica, un masoquista y una diosa que le encanta molerte a palos, hace una mezcla más chispeante que un polvorín, que podemos disfrutar en la serie *MM!*, a lo que le sumamos una variedad de personajes peculiares como una amigo travesti, una enfermera un tanto maliciosa, una amiga que le gusta dar masajes a toda chica linda que ve, llevando como resultado un sin número de situaciones muy divertidas.

Además, la trama ofrece más que una simple comedia romántica, ya que presentan el origen de los problemas de cada personaje, cómo los sobrellevan y se apoyan entre sí para solucionarlos, lo que te deja una grata sensación y te ofrece algo más que unas cuantas carcajadas. Para terminar, este anime como muchos en estos tiempos que tienen una trama que sobresale, está basado en una novela ligera de **Akinari Matsuno** e ilustrada por **QP: trampa**. La animación está a cargo del estudio Xebec y hasta el momento se han confirmado que constará de 12 episodios.

OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB:
EL FINAL QUE TODAS ESPÉRABAMOS

Por Fernando F.
género: shojo
clasificación: 15+

Es imposible olvidarlos, a ese grupo de chicos atractivos y ricos que, para darles algo de diversión a las chicas de su importante escuela, formaron un host club. Con elegancia y mucho estrafalario, lo que el dinero sólo puede conseguir, cumplían los sueños de sus invitadas. Estaba Tamaki, el rey, que con su elegante francés hacía suspirar a cualquiera, y el frío Kyouya, el vicepresidente, que consideraba todo esto una gran oportunidad para hacer negocios. Tampoco podemos olvidarnos de los traviesos gemelos Hitachiin, con sus actitudes maliciosas, o al tierno Mitsukuni, mejor conocido como Honey, y su inseparable y callado Takashi (Mori).



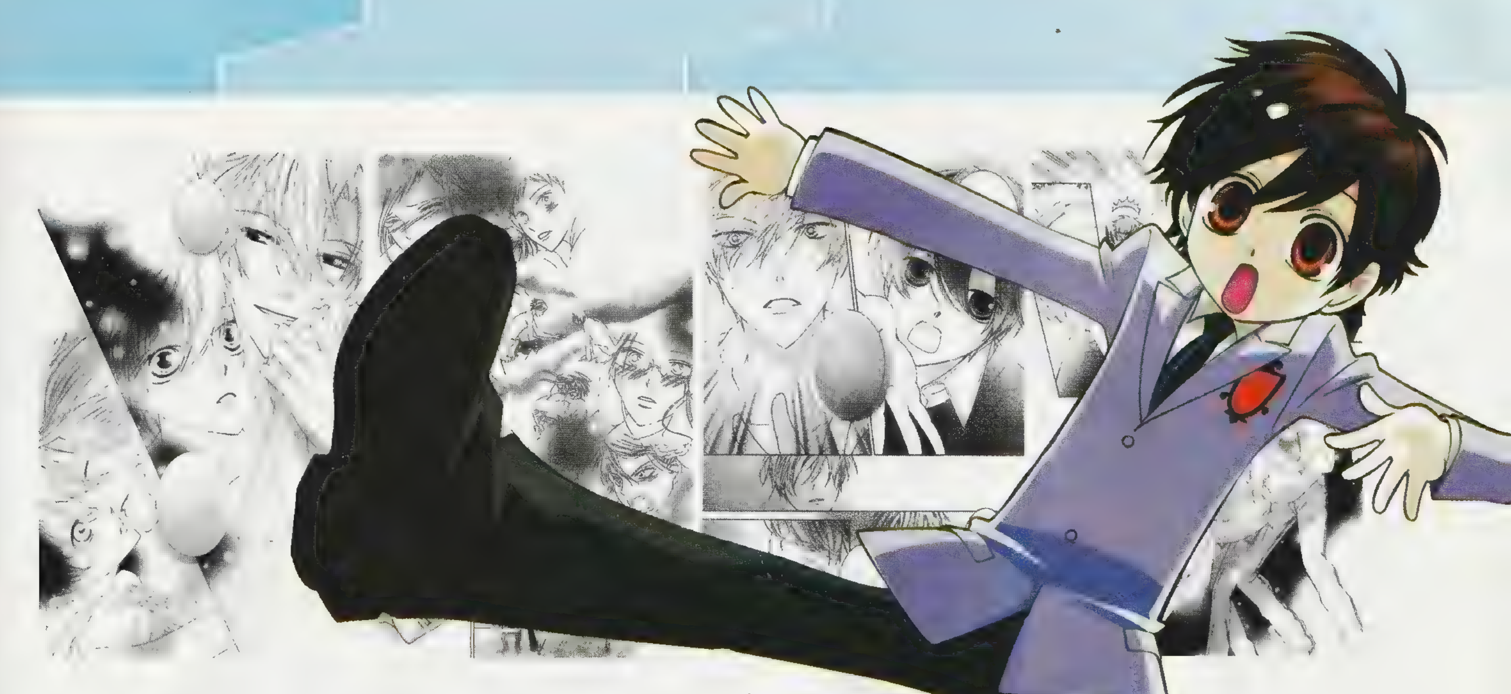
Y claro, a ese grupo se unió Haruhi, tan delicado que las chicas llegaban a pensar que era mujer, además de ser el único que se vestía como una cuando al club se le daba por hacer cosplay. El asunto era que en realidad Haruhi era del género femenino y encubrir su secreto era parte de la diversión, además de los líos amorosos y un sin fin de aventuras. Todo en la serie shojo *Ouran High School Host Club*.

FAN SERVICE PARA CHICAS
Seguramente se han de acordar de esta serie, que en el 2006 fue adaptada al anime por estudio Bones, en 26 episodios que nos hicieron pasar un buen rato, aunque el final quedó algo inconcluso. Desde entonces se esperó una segunda parte que nunca llegó, por lo que sus fanáticas, que se cuentan por millones, se conformaron con la versión en manga, la cual, a finales de septiembre de 2010, llegó tristemente a su fin. Y decimos que fue triste porque fue difícil desprenderse de las locuras de estos chicos, que nos dieron a nosotras lo que nos gusta: mucho fan service.

Sus orígenes datan del 2003, cuando la revista *Lala*, especializada en mangas shojo o de romance, comenzó a publicar la obra de la ya no tan desconocida mangaka **Bisco Hatori**, su seudónimo. Antes había comenzado otra historia, *Millenium Snow*, enfocada en el romance entre una chica enfermiza que cambia su vida al conocer a un vampiro que se niega a beber sangre. En cuanto a *Ouran High School*, estuvo compuesta por 17 volúmenes y ayudó a su autora a conseguir la fama internacional, por lo que ahora sólo nos resta esperar qué otra nueva obra nos traerá. Su estilo, desenfadado y muy estilo shojo, con personajes de grandes ojos, se caracterizó por burlarse precisamente del género, ya que varias veces se hacía mención que era una serie shojo y el protagonista, Tamaki Sou, se consideraba el héroe y, claro, el más guapo del mundo. Poco a poco, la historia tomó matices un tanto serios, pero nunca dejó de explotar el lado cómico que provocó el gusto de las akibakei.

LOS PRIMEROS AÑOS
El instituto Ouran es uno de los más prestigiosos de Japón, los miembros de las familias más poderosas asisten a ella, y en algunos casos se forman importantes enlaces matrimoniales y económicos entre sus paredes. En medio de este ambiente refinado, las bellas doncellas necesiten algo de distracción a su altura, por lo que surge el Host club, especializado en satisfacer sus deseos.

Su líder es Tamaki Sou, el hijo ilegítimo del director del colegio. Alegre, vanidoso y exagerado a más no poder, posee el encanto que vuelve locas a todas sus invitadas. Él representa al rey, aquel chico que es gentil con todas las chicas, a las que llama princesas. Su segundo es Kyoya y representa el estereotipo del chico frío de lentes. Es el hijo más joven de la poderosa familia Ootori, por lo que tiene que demostrar su valía frente



a su padre al tener hermanos exitosos. Los hermanos Hitachiin son gemelos y representan al amor prohibido, al acercarse más de la cuenta y decir frases insinuantes. Honey, por su parte, es el lolicon, su aspecto infantil y sus gustos por las cosas dulces y tiernas parecen no corresponder a un chico a punto de ir a la preparatoria. Su compañero entrañable es Mori, el serio y callado, que tiene la obligación de protegerlo.

A este club llega sin querer Haruhi Fujioka, ella es de clase más baja que todos sus compañeros y logró entrar al Ouran gracias a una beca. Es descuidada en su aspecto, al grado que al principio es confundida por un chico. Por un inoportuno accidente, queda en deuda con el club, de modo que para pagar tendrá que atender a un cierto número de clientes. Incluso cuando se dan cuenta de que es una chica (de lo que Tamaki se entera al último), deciden ocultarlo. A Haruhi no le importa la diferencia de géneros, su madre murió siendo pequeña y su padre es un travesti. Su vida va a dar un giro completo al conocer a estos simpáticos chicos, además de que el verdadero amor le espera con uno de ellos.

Después de este recuento, les advertimos que en las siguientes líneas vamos a contar el final, por lo que si quieren averiguarlo por su cuenta, les recomendamos dejar de leer.

UN CORAZÓN DIVIDIDO

Mientras que el resto del club lo sabía, a Tamaki le costó mucho trabajo darse cuenta de una verdad: estaba enamorado de Haruhi. Todos los sentimientos que creía sentir por ella como su "padre" en realidad eran amor, reprimidos por su dolor de perder todo lo que tenía, a consecuencia de su difícil vida familiar. Esto no habría sido posible sin la ayuda de Hikaru Hitachiin, quien también está enamorado de la chica, por lo que ambos mantienen una extraña rivalidad (además de que al fin éste se pinta el cabello para diferenciarse de su gemelo).

Por su parte, Haruhi descubre que también se enamoró de Tamaki, un sentimiento que la confunde mucho al principio. Además, la presencia de una amiga de su fallecida madre, abogada como ella, podría alejarla definitivamente del club. La abuela de Tamaki también se opone a que su nieto siga y le ordena que lo deje, lo que él obedece con tal de ganarse su aprobación. Al mismo tiempo, la madre de Tamaki, Anne, va a Japón, pero su hijo no la visitará hasta que su abuela se lo permita. El club se entera y, con la ayuda de todos, logran que Tamaki la vea aunque sea unos minutos en el aeropuerto.

Tamaki y Haruhi se quedan solos y al fin la chica le revela sus sentimientos. A su estilo, el rey del club reacciona exageradamente, hasta que un beso entre ellos lo arregla todo. Tamaki tiene permiso de volver al club, mientras que Haruhi se siente tranquila y sobre todo muy enamorada. Sin embargo, recibe una beca por parte del colegio para estudiar un año en Estados Unidos, decisión que la tiene en vilo porque tiene mucho por qué quedarse. Al enterarse, Tamaki le dice que la apoya completamente, así que el club, como despedida, le organiza una elegantísima fiesta.

Durante ésta, y por petición de Haruhi, revelan su verdadero género a las asiduas clientes del club, quienes se muestran felices, además de aprobar su relación con Tamaki (en realidad ellas creen que son gays enamorados). En un momento dado, éste le revela a su novia que él también se irá a Estados Unidos, pues no desea apartarse de ella jamás.

Aunque no vivirán juntos porque desea esperar a ser mayores para casarse, sus departamentos están interconectados. Poco después, los demás miembros del club aparecen porque ellos también se acaban de mudar, mientras que en el colegio dejan un aviso que se van a tomar unas largas vacaciones. Las chicas deciden que harán un viaje a América... ¡El Ouran Host Club vivirá por siempre!

KIRINO KOSAKA

Edad: **14 años**
Profesión: **Estudiante y modelo juvenil**
[illegible] **Papá policía y mamá ama de casa; hermano mayor, Kyosuke, estudiante**
Hobby: **Ver anime y jugar videojuegos ero-ge dedicados a hermanitas.**



Kirino es la clase de chica que todos amarían, es muy guapa, llamativa, excelente estudiante (saca los mejores promedios y participa en todas las actividades, siempre la mejor). Todos en la escuela la quieren, para gran consternación de Kyosuke, su único hermano mayor, con quien mantiene una relación distante. Son los típicos hermanos, se mantienen apartados uno del otro, desconocen las actividades del otro y apenas se hablan. Para colmo, Kirino se ha convertido en el centro de atención de la familia, por lo que Kyosuke pasa desapercibido tanto en casa como en la escuela, donde hablan de lo maravillosa que es su hermana menor.

Debido a su belleza, Kirino es aceptada como modelo para una marca de ropa juvenil, algo que su padre aceptó de mala gana con la condición de que no bajara sus calificaciones. Resultaría normal que una chica de su edad buscara trabajo de medio tiempo para comprarse su maquillaje y su ropa, dado la vanidosa que es, pero en el fondo hay una razón especial: ¡Es toda una akibakei!

Así es, bajo esa fachada de perfección, se oculta una chica que adora ver animes, en especial la nueva serie de chicas mágicas, *La bruja polvo espacial Meruru*, y no sólo eso, tiene un fuerte fetiche, al que llama amor por los videojuegos para adultos, o ero-ge, enfocados en hermanas menores, como *Mi hermanita es mi novia* o *Bienvenidos a la tierra de las hermanitas*, todas parodias de videojuegos populares para computadora. Ni ella sabe cuándo nació ese amor, pero es capaz de gastar grandes cantidades de dinero en ediciones especiales y de colección, que esconde en un armario secreto de su habitación.

Al principio su hermano no lo sabía y ella lo mantiene oculto debido a la reacción que podrían tener sus padres y sus amigos, ya que piensa que la considerarían una inadaptada, como le ocurre a muchos aficionados al anime y manga, ¿verdad? Sin embargo, es gracias a Kyosuke que comienza a cambiar, en especial en lo referente a la amistad. Aunque ella tiene muchas amigas, tanto en la escuela como en su trabajo, no tiene con quién hablar de su afición, los chicos akiba son vistos con recelo y su hermano no parece muy entusiasmado con seguirle la corriente.

Debido a eso, él la insta a unirse a un grupo de chicas akiba, auspiciado por Saori Makishima, una chica altísima de lentes, que actúa y hasta se viste como toda una fanática. Gracias a su primera reunión, que al principio parece un fracaso, entabla amistad con otra chica que, a diferencia de ella, prefiere los animes oscuros, Ruri Gokou, quien siempre se viste como gotic lolita como su personaje favorito. Ambas mantienen esas interminables pláticas sobre qué serie es mejor, con tanta pasión que su hermano se da cuenta que los akiba no son malas personas, que incluso son capaces de ser amigos mucho antes de conocerse.

Por diversas circunstancias, Kyousuke tendrá que defender a su hermanita incluso de sus padres, lo que cambiará la relación entre ambos, al grado que él gritará, sin comprenderlo de todo: ¡Cómo es que mi hermana menor puede ser tan linda!


CONEXION
MANGA
ESPECIAL
DVD


CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD


CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD
初恋ストロベリー
ストロベリー




CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD




CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL
DVD


CONEXIÓN
MANGA
ESPECIAL DVD

ORE NO IMOUTO GA KONNA NI KAWAII WAKE GA NAI: Historia de hermanos 2

Si tienen hermanos, saben cómo son las peleas por cualquier tontería, la indiferencia por sus diferentes gustos y, en algunos casos, la rivalidad, sobre todo por la atención que se ganan frente a los padres; así era la relación entre los hermanos Kosaka: Kyosuke, un adolescente promedio sin muchos problemas, que de un día a otro es desplazado por su hermana menor Kirino. Joven, bella, excelente estudiante y admirada por todos en la escuela, parece tenerlo todo, así que no necesita de su molesto hermano mayor.

Por Fanny de Loussange

género: shojo
clasificación: 15+

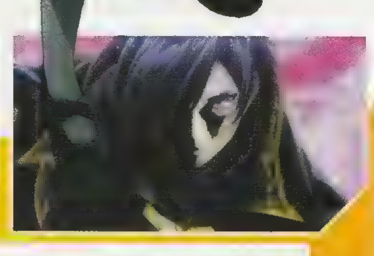
Sin embargo, esto cambia cuando Kyosuke, accidentalmente, se encuentra con la caja de un anime, en cuyo interior está el cd de un videojuego para adultos o ero-game como se conoce en Japón. Tratando de investigar de quién se trata, saca el tema por descuido durante la cena familiar; su madre, siempre gentil, se extraña, mientras que su padre, un policía estricto y frío, lo ignora. La única que reacciona de manera extraña es Kirino, por lo que le tiende una trampa.



De ese modo, descubre que su perfecta hermana es una verdadera akiba, se ha gastado todo lo que ha ganado en su trabajo como modelo (de lo que no tenía ni idea), en todo el marketing que ustedes conocen. Y no sólo eso, ella tiene un verdadero fetiche o amor, como ella lo define, por los ero-game que involucran a lindas hermanitas. Ella lo ha mantenido oculto por temor a su familia y no encajar con sus amigos, por lo que ahora Kyosuke se convierte en su principal cómplice, quien a su vez le promete que la ayudará.







MI HERMANA Y YO

Así comienza esta serie, con un título tan largo que se puede traducir como *Mi hermana no puede ser tan linda*. Está basada en la light novel homónima escrita por **Tsukasa Fushimi** e ilustrada por **Hiro Kanzaki**, publicada desde 2008 y que cuenta hasta el momento con seis volúmenes. También tiene su versión en manga, dibujada por **Sakura Ikeda**, con dos volúmenes desde 2009 y contando. La versión en anime, que era de esperarse debido a su gran éxito, corre a cargo de estudio AIC y estará conformada por un total de 13 episodios. Con un ligerísimo toque fan service, comedia y más que nada referencias a más no poder del mundo akiba, *Ore no imouto*, para más corto, promete ser una serie inolvidable, sobre todo por los protagonistas y su relación. A diferencia de otros animes, en especial los harem, en los que se involucran dos hermanos que terminan enamorándose, sobre todo porque al final no tienen relación sanguínea, Kyosuke y Kirino son los clásicos hermanos de la vida real, que se odian pero en el fondo se quieren y se apoyan, como cuando el hermano la convence de conocer a más akiba y la acompaña, aunque sea de lejos, a una reunión, que le permite conocer a una amiga de verdad, Ruri, que siempre viste de gotic lolita.

Y, sobre todo, está Kirino, una chica que le gusta vestir a la moda, con aires de tsundere, pero tan loquita (sin ofender) como muchas chicas akiba que seguramente conoces o eres una de ellas, que te robará el corazón en cuanto la conozcas.

¿Qué sería de nosotros sin esas series que presentan a encantadoras, voluptuosas e inocentes chicas, cuya única finalidad es atender y, a la vez, meter en problemas a un pobre loser que con gusto cambiaríamos de papeles con él? Sin duda, el anime dejaría de ser lo que es, y los akiba de todo el mundo nos perderíamos de quién sabe cuántas fantasías que deleitan nuestras pupilas.

MOTTO TO LOVE-RU: EL REGRESO DE LA CHICA DEL ESPACIO

Por Eduardo G.

género: hara
clasificación: 18+

Ese es el caso de *To love-ru*, el exitoso manga de la *Shonen Jump*, creado por **Saki Hasemi** e ilustrado por **Kentaro Yabuki**, el mismo que nos impresionó en su momento con *Black Cat*. La historia de la sensual chica del espacio, que además es de la realeza, Lala, comenzó en abril de 2006 y terminó su primer arco en el 2009, con un total de 18 episodios. Recientemente comenzó una nueva saga, *To love-ru Darkness*, esta vez para la revista *Jump Square*, que volvió a reunir al mismo equipo creativo. De su primera temporada, cabe destacar que el séptimo volumen fue el manga más vendido en su primera semana en Japón.

Del mismo título se han desprendido varios videojuegos y, por supuesto, un anime, cuya primera temporada estuvo compuesta por 26 episodios durante el 2008, que se volvió igual de popular que el manga. De hecho, fue gracias a sus altos niveles de audiencia que el estudio Xebec, encargado de su producción, con la dirección de **Takao Kato**, decidió lanzarse con una nueva temporada para finales del 2010, con el título *Motto To love-ru*. Esta vez la dirección es de **Atsushi Ootsuki** y sólo será de 12 episodios, sin duda para satisfacer completamente a sus fanáticos. ¡Y vaya qué sí! Desde los primeros momentos, las siempre queridas escenas fan service están más que nunca a la orden del día, que hacen sufrir al "pobre" Rito, el protagonista.

MI NOVIA ES UNA EXTRATERRESTRE

Como recordarán, *To love-ru* cuenta las aventuras de Rito Yuki, el clásico chico promedio japonés con buenos sentimientos y que se comporta como todo un caballero (para no decir como un fracasado), con todas las chicas, aunque el muy picarón esconde sus revistas pornográficas y se sonroja cuando hace mención de ellas. Desde siempre ha estado enamorado de su amiga de clase, Haruna Sairenji, una súper adorable e inocente chica, que secretamente también lo quiere.

Justo cuando al fin va a declarársele, sucede lo impensable: en su habitación aparece una hermosísima chica de cabello rosa con traje muy extraño y una cola en forma de corazón. Su nombre es Lala y es la heredera al trono de Deviluke, del que escapó porque su padre insiste en que se case. Rito termina defendiéndola al asegurar que la gente debe decidir a quién amar, así que Lala decide quedarse en la Tierra y que se casará con el chico. El rey está de acuerdo, sólo si él demuestra cuánto vale, y claro, salga vivo de los diferentes pretendientes de la princesa y otras molestas presencias, como las hermanas de Lala y otras chicas del espacio, sin faltar sus molestas compañeras de clase.

En esta nueva temporada, Rito, más que nunca, está decidido a declarársele a la chica que realmente ama, a pesar de la belleza de la chica alienígena que se muere por él. Las situaciones inusuales que involucran a las diferentes chicas, desnudas y apretujándose sobre el buen chico, no se hacen esperar, por lo que no se pueden perder *Motto to love-ru*, sobre todo si vieron la primera temporada y les gusta el fan service al por mayor.

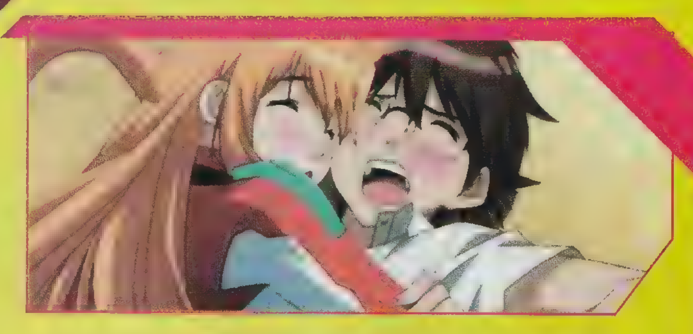


ASOBI NI IKU YO!: ¡VENIMOS EN SON DE DIVERTIRNOS!

género hare
clasificación 18+

Por Nicolas V.

Cada día, las light novel están invadiendo el anime, mientras que antes era una costumbre decir que tal o cual serie provenía de un manga, ahora las historias más originales e incluso complejas, provenienen de esta nueva fuente de inspiración. Por supuesto, el fan service también se hace presente en las novelas ligeras y es en este rubro que surge *Asobi ni Iku yo!*, anime de la temporada anterior que simplemente no podíamos dejar pasar.



La hermosa Elis fue creada por el dibujante **Hoden Eizo** y sus pícaras aventuras escritas por **Okina Kamino**, en la light novel del mismo nombre. Comenzó desde octubre de 2003 y a la fecha continúa, con 14 volúmenes y contando. El título se puede traducir como *Vamos a divertirnos* o *Vamos a jugar*, lo que es exactamente lo que ésta adorable chica con cola y orejas de gato, junto con otras de su misma especie, planean hacer en nuestro planeta.

Aparte, existe un manga dibujado por **888** (es el seudónimo o nombre de pluma del ilustrador) para Media Factory, que por el momento cuenta con siete volúmenes. La versión en anime, que era de esperarse, y que fue la delicia de los caballeros, estuvo a cargo de AIC Plus+ y contó con 12 inolvidables capítulos que se transmitieron a mediados del 2010.

UNA BELLEZA DEL ESPACIO

Como buena serie harem que se haga respetar, el protagonista es tierno, simpático y loser, cuyo nombre en esta ocasión es Kio Kakazu. Él lleva una vida normal, tanto que hasta su tío más querido estaba preocupado porque hasta la fecha no se había fijado en una chica, mucho menos tenía novia. Así se lo hace notar durante una fiesta familiar y lo empuja a hablar con una belleza de traje ajustado, que sorprendentemente tiene orejas y cola de caballo (y no es cosplay), que anda con su familia como si fuera parte de ella.

Es así que Elis llega a su vida para alterarla por completo; ella es una extraterrestre de 16 años que proviene de un planeta que, en apariencia, es completamente parecido al nuestro, porque hasta nos copiaron el nombre. Ella y su gente sólo vinieron a nuestro planeta para conocerlo, sin ninguna intención de conquista, además de que por su edad, la chica va a estar a punto de entrar en "celo" y anda buscando pareja, por lo que el buen Kio es un excelente candidato. Sin embargo, la va a tener difícil, ya que como siempre, tenemos a la amiga de la infancia, Manami, que además de estar enamorada de su amigo, sueña con unirse a la CIA, y tener una extraterrestre de vecina ayuda mucho para lograrlo.

Ella no es la única, la infaltable profesora de buen cuerpo, Maki Itokazu, está involucrada en una organización pro alien, así como una chica investigadora, Aoi Futaba, quienes también saben que la llegada de Elis significa algo. Y si a eso le agregamos a todo un contingente de chicas gatos provenientes del espacio, que comienzan a sentir algo por el soso pero siempre bien intencionado protagonista, saben que les espera momentos de gran diversión, fan service, pero eso sí, una historia interesante y amena. Ellas no llegaron a invadirnos, tampoco en son de paz, sólo quieren divertirse, y nosotros también.

J-DRAMA
MÁS DE LA CULTURA NIPONA PARA EL MUNDO

Por Monica Uribe

En México se les llaman telenovelas, aunque en el D.F. se conocen mejor como comedias, mientras que en Estados Unidos soap operas. Se trata de dramas producidos para televisión, cada país tiene su estilo, y Japón no es la excepción. Ellos les llaman Doramas (la pronunciación japonesa de la palabra drama) y nosotros le ponemos la J, para indicar que son japoneses.

Estos dramas no se limitan sólo a ese género, también hay comedia, suspenso y hasta terror. Al estilo de los soap operas, los doramas tienen un capítulo unitario de una o media hora (en el caso de la comedia) y construyen una historia durante toda la temporada. Las principales características de estos dramas son varias: aparecen en ellos las estrellas más famosas del medio, en papeles protagónicos, se filman y exhiben con apenas dos o tres semanas de diferencia y el rating o la audiencia de los mismos afecta su desarrollo.

Los programas de ese tipo tienen un amplio antecedente en las manifestaciones teatrales, Noh y Kabuki, que están basadas, a su vez, en numerosas leyendas e historias. Como podemos ver, la cultura japonesa aprecia mucho la tradición de contar historias, de esa manera las interpretaciones de ese tipo comenzaron a surgir en radio y después en televisión. La radio tuvo un papel muy valioso en del desarrollo de los doramas, ya que la versión para radio, que viene desde los cuarenta, se nutrió de los más importantes literatos japoneses que gozaron de mucha libertad creativa para explorar todo tipo de temáticas.

HISTORIAS Y ESTILOS

En un principio, los doramas eran similares al teatro tradicional o al arte de narrar historias (podan), captando sus más importantes elementos de la tradición. Es por ello que muchos estaban basados en los periodos históricos. El más importante ejemplo de ello es *Mito Komon*, que se exhibe sin interrupción desde 1969 y tiene más de 1,200 capítulos.

Es un antiguo cuento de narrativa que proviene desde finales de la era Edo y que tiene por protagonista a **Tokugawa Mitsukuni**, un importante personaje de la política y la historia (nieto del legendario Shogun **Ieyasu Tokugawa**), a quien los cuentos lo personificaban como un héroe justiciero poco común, que viajaba de incógnito, disfrazado como un comerciante retirado y que al encontrarse con una injusticia, solucionaba la situación por medio de la autoridad que el shogun le concedió, y con ayuda de sus





dos guardaespaldas samurái. La historia fascinó a las personas y fue novelizada en los cincuenta y posteriormente, convertida en una serie de televisión con capítulos unitarios cuyo éxito es indiscutible, al grado de que la ciudad de Mito celebra cada año un festival alusivo a la serie.

Sin embargo, el drama japonés tal y como lo conocemos, se reinventó a inicios de los ochenta dentro de una nueva modalidad llamada *trendy drama* o drama de

tendencia. Este nuevo drama se basó en situaciones cotidianas que cubren prácticamente cualquier aspecto de la vida de un japonés. Este nuevo tipo de drama crearía varios nuevos, que se unirían a los ya existentes, para acumular los siguientes:

Asadora
Nombre de la barra matutina de dramas de la NHK, que presenta piezas ligeras.
Saiban
Drama legal, centrado en el juicio, pero si se centra en la disputa entre dos abogados, se llama Bengoshi.
Gakouen
Se desenvuelven dentro del ámbito escolar.
Getsu 9
El horario estelar de las 7 a las 10.
Iryou
Hospitales y medicina.
Jidaigeki
Históricos, casi todos en la era Edo o Meiji, aunque algunos también están basados en la era Meiji.
Keiji
Policías y crimen.
Keizai
Finanzas y economía, por lo general sólo quienes tienen grado universitario en esas áreas los entienden cabalmente.
Monogatari
Capítulo unitario con una sola historia, que se cambia cada semana.
Ren'ai
Romance, en todas sus facetas.
Renzoku
Dramas que desarrollan una historia en varios capítulos.
Seiji
Política (en serio).
Seishun
Adolescentes y su camino a la edad adulta.
Shousetsu
Basadas en novelas famosas; este tipo de dramas benefician también en sus ventas.
Suiri
Detectives y resolución de misterios.

Los dramas de los ochenta se alimentaron del manga de una manera descarada, la elección es muy lógica, considerando que éste ya tenía varias décadas enfocándose en cuestiones cotidianas, y resultó una buena fuente de inspiración. Uno de los dramas más exitosos, *Sukeban Deka*, se basó en el manga del mismo nombre, sobre una delincuente juvenil convertida en detective encubierta en una preparatoria. El *J-Dorama* actualmente ha dejado de ser un fenómeno que sólo se limita a Japón; recientemente, y como parte de la cultura del anime y manga, se ha convertido en una interesante curiosidad para el público occidental, misma que ha creado sitios dedicados al tema y que comparte los capítulos, que a diferencia del anime, aún son material más o menos libres para subir a la red. Gracias a ello ya se pueden conseguir las temporadas completas, claro, sabiendo buscar y con un buen dominio del inglés.

LOS DRAMAS MÁS IMPORTANTES DEL 2010



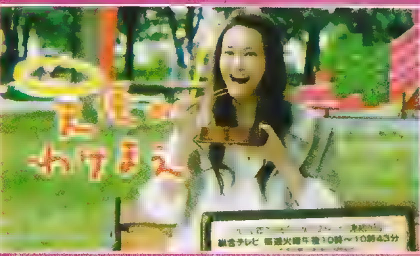
Joker Yurusarezaru Sosakan
Nos cuenta la historia de un gentil y dedicado policía (**Sakai Masato**) que por la noche se vuelve un cruel vengador que castiga a los delincuentes que han evadido a la ley. El argumento es tan fuerte que se presta a consideraciones filosóficas sobre el bien y el mal.

Akami no Sousakan
El drama de un misterio sin resolver: un autobús lleno de jovencitos desapareció hace tres años y nunca pudo ser encontrado. El caso resurge cuando una de las desaparecidas reaparece súbitamente. **Joe Odagiri** interpreta a un investigador de élite que toma el caso, mismo que lo lleva a un tranquilo pueblo donde nada es lo que parece.



Gakeppuchi no Eri
Aihara Eriko (**Yamada Yu**) ha vivido en la pobreza desde la infancia por deudas que sus padres le dejaron; sin embargo, jamás se ha dejado vencer y busca con dedicación lograr su sueño: convertirse en una mangaka famosa.

Tenshi no Wakemae
Kurumi (**Mizuki Arisa**) tenía su vida resuelta a sus 35 años: una cómoda posición econó-



mica y una promesa de matrimonio, pero cuando su prometido la deja plantada y se roba sus bienes, la chica se encuentra con 15 000 yenes en la bolsa y una casa de [illegible] [illegible]. Así, Kurumi [illegible].

Este drama [illegible] de una niña, mientras que para otros [illegible] interesante.



Massugu na Otoko
Matsushima Kenichiro (**Sato Ryuta**) es un diseñador con un código de conducta muy estricto que es un inepto para el amor. Cuando le asignan una nueva jefa, Kurita Narumi (**Fukada Kyoko**), quien es verdaderamente manipuladora, Kenichiro decide abandonar el buen camino, entrando en un duelo de voluntades que los llevará al romance.

Hitsudan Hostess
Basada en el best seller de la sensacional biografía de **Saito Rie**, una personalidad que saltó a la fama como la más popular anfitriona de Ginza, no obstante su impedimento físico (sordera). El papel de Rie lo interpreta **Kitagawa Keiko**.

Majisuka Gakuen
Atsuko Maeda (interpretada por ella misma) y [illegible] (**[illegible]**) son transferidas a una escuela para chicas en la que las peleas y la violencia son lo normal; tras una serie de eventos, se vuelven las mejores amigas y un dúo de armas tomar.

Como podrán ver, el invierno se va a poner muy caliente con estos nuevos doramas.

Por Diego

LOS NUE @UE NO PUED

KAMI-SAMA NO IU TORI CDS

Éste sencillo lanzado por la disquera Ki/oon Records es también conocido como el *Tatami Galaxy Ending* de la serie *Youjo San Shinwa Taikei*, anime producido por el estudio Madhouse en éste año. Con el nombre de *Como Dios dicta*, el tema ha sido bien recibido por sus sonidos efectivamente colocados de música electrónica, con sintetizadores de melodía pegajosa y ruidos extraños saliendo por ambos canales, además de la voz dulce, pero apagada, de **Etsuko Yakushimaru**, que agrega un toque más pop.
Detrás de la producción y música de este track, se encuentran **Junji Ishiwatari** y **Yoshinori Sunahara**. Junji ha sido un personaje muy activo tanto en la escena j-pop como en los círculos del electro, en solitario o produciendo a artistas como **Chatmonchy** o **Supercar**. Yoshinori Sunahara vio nacer su carrera a mediados de los noventa y desde entonces no ha parado por hacer avanzar a la música electrónica desde distintas variantes, colaborando con gente como **Cornelius** o **Fantastic Plastic Machine**.

Mención aparte, merece la secuencia que acompaña la canción en la serie, una animación de tatamis desplegándose desesperada y frenéticamente (por ello lo del *Tatami Galaxy*). Tan recomendable como la serie, este disco incluye el *Z80 Remix* y una versión instrumental.

LUPIN THE THIRD
DANCE AND DRIVE, THE OFFICIAL COVERS AND REMIXES



Si los japoneses nunca tuvieron James Bond, con *Lupin The Third* se dan por bien servidos. Muchos han crecido con las aventuras de éste ladrón desde los años sesenta, cuando fue lanzada la serie.

Evidentemente la música no queda fuera de este culto alrededor de *Lupin The Third*, y muchos son los que han retomado la música original de la serie, refrescándola y renovándola, ya sea con nuevas interpretaciones o aportando nuevos temas. Incluso ha llegado al extremo de existir remixes y versiones no oficiales de los temas, a cargo de artistas que no han resistido a mostrar su gusto por esta historia y su música.

Por ello es que éste recopilatorio recoge las últimas revisiones oficiales que se han hecho a los temas de la serie y que se encontraban separadas. Covers y Remixes a cargo de diferentes figuras de la música japonesa actual de diversos estilos, que brindan diferentes sabores, siempre conservando el estilo de la serie.

Y es que particularmente Lupin siempre tendrá ese aire a los 60, rodeado de música tropical y jazz muy elegante. Aquí la sangre nueva que se la ha inyectado, es a través del J-Pop, el Dance, el Hip-Hop y muchos fragmentos de voces sacados de la serie, mismos que son una mirada al pasado, pero con un aire actual y muy moderno.

Ampliamente recomendables son los momentos a cargo de **Monkey Majik**, **Yuma**, **World Sketch** y **Fantastic Plastic Machine**. Así que lejos de ser cosa de viejitos, la saga se mantiene más joven que nunca.

EVOS CD´S
ES PENDIENTE

CROSSROAD / L

La espera terminó para los seguidores de la [illegible] " Ayumi Hamasaki, quien marca historia al lograr [illegible] cuenta [illegible] por muchos años en la escena nacional) en un número que todavía tiene cuerda para rato.

El llamado 50th SINGLE PROJECT comenzó con la [illegible] de Mirrorcle World, sencillo 48, [illegible] La segunda parte ha venido con el sencillo 49 Crossroad, producido por **Tetsuya Komuro**, [illegible] de TM Network.

Crossroad es la primera colaboración entre ambos, una [illegible] muy dulce, mientras que el otro tema [illegible] TM Network, Seven Days War, también es [illegible]. Este sencillo incluye las respectivas versiones instrumentales y un remix nuevo de [illegible] que no fue incluido en el sencillo anterior, así como videos de este tema y de Crossroad.

Dos semanas han bastado para [illegible] de canciones nuevas, esta vez con el nombre de L, el esperado sencillo cincuenta, producido por **Max Matsuura**, incluyendo los temas [illegible], Virgin Road y Lost Angel, es este último el que [illegible] con el ritmo [illegible] balada, yendo más bien por ritmos electrónicos y [illegible]. De manera que se marca una nueva etapa de [illegible] para Ayumi quien para estos momentos ha roto la marca de 25 sencillos consecutivos en primer lugar.



SUCKER PUNCH

EL INSÓLITO MUNDO DE ZACK SNYDER

Por Jesús Chavarría "Cinephilus"

Batallas increíbles entre dragones y avionetas, chicas guerreras que igual utilizan armas de alta tecnología que filosos sables y espadas. Es insólita, es kischt, una propuesta acorde para poner a prueba los verdaderos alcances de un director que aún oscila entre convertirse en un autor de culto, o en uno de los grandes constructores de fantasías hollywoodenses. Es tiempo de definirse.



Título original: [illegible]
[illegible] 2011
Dirección: [illegible]
Reparto: [illegible]







Después del remake del aceptable *El amanecer de los muertos vivientes*, muy pocos imaginaron que en tan poco tiempo, **Zack Snyder** se convertiría en una figura recurrente dentro del mercado de los blockbusters. Sin embargo, el traslado a la pantalla grande, de una de las obras del famoso **Frank Miller**, parece haberle asegurado su entrada casi directa y sin escalas, a las grandes ligas, y como no, si estamos hablando de la impactante *300*. Pero como dice el viejo adagio, lo importante no es llegar, sino saberse quedar ahí, y el director hollywoodense aún tiene pendiente su examen final, ya que no logró los niveles esperados con la inconsistente *Watchmen*, y la espectacular pero artificiosa *Ga'hoole*.

Será para los primeros meses de este 2011, que su verdadera prueba comience, ya que llegará a las pantallas de todo el mundo, la que puede ser su cinta más arriesgada, la primera que más allá de la manufactura, exige el terminado de un concepto propio. Se trata de *Sucker Punch*.



UNA EXPLOSIVA RECETA

Mezcla de diversos elementos provenientes del mundo del cómic y de la animación japonesa, esta cinta se presenta como un espectacular caldo de cultivo, en dónde la fantasía y la ciencia ficción pisan el terreno de lo disparatado y lo kistch. Aquí veremos a chicas guerreras, vestidas con atuendos sumamente sensuales, batallando en secuencias increíbles entre dragones, avionetas, armas de alta tecnología y hasta mechas. Sin duda, un producto ideal para una fracción de público que se distingue tanto por su fidelidad a la hora de que encuentran algo que les gusta, como por ser verdaderamente despiadados, cuando dicho producto no logra sustentar su propuesta. Y es que ganarse el gusto de los aficionados al mundo de las viñetas y la animación japonesa, no es nada sencillo.

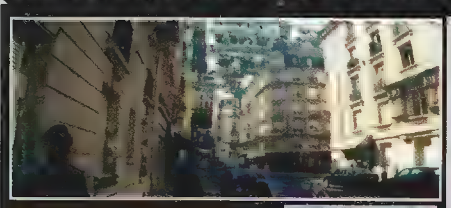
Co escrita entre el mismo Snyder y **Steve Shibuya**, la trama de *Sucker Punch* se ambienta a mediados del siglo pasado y gira alrededor de una chica que se encuentra internada en un hospital psiquiátrico, y que ha escapado de la realidad, sumergiéndose en un universo alternativo. A unos cuantos días de que le sea realizada una lobotomía, alguien se aventura a traerla de regreso, para lo que deberá encontrar una serie de objetos superando toda clase de peligros.

En el reparto se incluye a la ex niña *High School Musical*, **Vanessa Hudgens**, quien por primera vez participa en una producción de estas magnitudes. Además está la australiana **Emily Browning**, conocida por la cinta *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*; la joven de origen coreano **Jamie Chung**, entre otros. Muchas son las expectativas, esperemos que *Sucker Punch* corresponda a ellas, sobre todo porque este será el preámbulo para el gran reto de Snyder, que consiste en traer de regreso al Hombre de acero, en la nueva aventura fílmica de Superman, en la que, por cierto, **Christopher Nolan** (*Batman, el caballero de la noche*), funge como productor

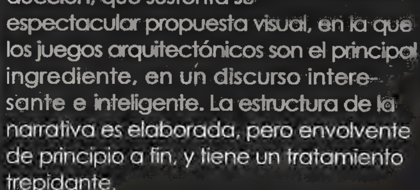
LAS CINCO OBLIGADAS DEL 2010

Por Jesus Chavarria "Cinephilus"

Durante este 2010, de nueva cuenta el cine tomó la delantera en cuanto a entretenimiento se refiere; todas las salas se convirtieron en verdaderas fábricas de sueños y nos entregaron un sinnúmero de razones para sentarnos en una butaca y dejar nuestra mente en completa libertad. Y como los recuentos no sólo son divertidos, sino también un excelente pretexto para reflexionar, a continuación les presentamos una lista con las cinco películas que nuestros lectores no debieron dejar de ver, y si no fue así, pues aún es tiempo de conseguirlas en DVD.



INCEPTION, LA CIENCIA FICCIÓN RECLAMA SU LUGAR



La gran película de ciencia ficción de este año. Con **Christopher Nolan** como director, se trata de una superproducción, que sustenta su espectacular propuesta visual, en la que los juegos arquitectónicos son el principal ingrediente, en un discurso interesante e inteligente. La estructura de la narrativa es elaborada, pero envolvente de principio a fin, y tiene un tratamiento trepidante.

No podría esperarse menos de una historia que mezcla el mundo del espionaje con el de los sueños, que es llevada a la pantalla grande por el otrora realizador de la estupenda *Batman: the dark knight*, quien tuvo que esperar 10 años para concretar este proyecto, y que tiene como cabeza del elenco a **Leonardo Di Caprio** y a **Ellen Page**, joven actriz que se diera a conocer con películas como *Juno* y la tercera parte de *X-men*. Sin duda, una de las mejores cintas del año.

TOY STORY 3, UN ENTRAÑABLE ADIÓS



Sin duda una de las sagas mejor cuidadas de la historia. Sus creadores, declararon desde la primera entrega, que no habría secuelas a menos de que tuvieran lista una muy buena historia, y lo cumplieron. Tanto la segunda, como esta tercera parte son excelentes. Es cierto, en esta ocasión se advierten algunos detalles que denotan el desgaste lógico del concepto, como la repetición de algunos elementos argumentales; sin embargo, en contraste la historia lleva a sus protagonistas a vivir una aventura de magnitudes que nunca nos habríamos imaginado que podrían tener. A esto hay que agregar, que está cargada de una gran dosis de nostalgia, ya que es el fin del *Toy Story* como lo conocemos. Sin duda, una despedida digna para una franquicia de tal trascendencia, que a pesar de todo aún podría tener continuidad.

IRONMAN 2, A PESAR DE TODO ES INVENCIBLE

Sí, en esta ocasión salieron a relucir las limitantes que definen a **Favreu** como director, a quien lo mejor que se le ocurrió fue dar en exceso, aquello que le había funcionado en la primera entrega. Es por eso que *Ironman 2* es inconsistente y parece más una amalgama artificiosa de efectos especiales. Pero para fortuna de todos, de nueva cuenta está presente el carisma y talento de **Robert Downey Jr.** quien vuelve a salvar la noche.

De esta forma, resulta un divertido vehículo de aventuras, que tiene como principal virtud el desarrollo de su personaje protagonista. Por otro lado, en esta cinta se plantean muchos de los puntos que habrán de definir ese gigantesco proyecto fílmico de Marvel Cómics, que habrá de culminar con la llegada a la pantalla grande de *The Avengers*, y que inmiscuye además de a *Ironman* y a *Hulk*, a *Capitan America*, y a *Thor*, ¿Quieren más razones para que a pesar de todo, ésta cinta sea una de las indispensables del año?

KICK ASS, LITERALMENTE



Adaptación de un cómic creado por **Mark Millar** y **John Romita Jr**, se trata de una cinta que logra trasladar a la pantalla grande una historia que trastoca el mundo de los superhéroes, y que juega con la idea de lo que pasaría, si en la vida real una persona normal pretendiera ser uno de estos personajes. Sangre, ironía y mucha mala leche, es lo que puede definir esta película que además, para su propuesta visual, retoma con eficacia, diversos elementos del mundo de las viñetas. El reparto incluye a **Nicolás Cage**, en uno de sus mejores desempeños en varios años. La banda sonora es increíble.

REPOMEN, MÁS VALE NO ATRASARSE EN LOS ABONOS



En el futuro, casi cualquier parte dañada del cuerpo humano puede ser remplazada por un artefacto que le permite al portador seguir viviendo. El problema es que son sumamente caras, y aunque se pueden ir pagando poco a poco, si se llega a tener algún retraso, un enviado de la empresa que los distribuye aparecerá para llevarse el producto, sea como sea. Adaptación de la novela *The Repossession Mambo*, la cinta que en español ha sido llamada *Los recolectores*, es una estupenda producción de ciencia ficción bastante kitsch, repleta de ironía y sangre, y con un discurso crítico y reflexivo. Los antecedentes de este tipo de historias sobre el futuro, puede rastrearse en la estupenda novela *Clones*, de **Michael Marshall Smith**, y en series animadas como *Texhnolyze*.





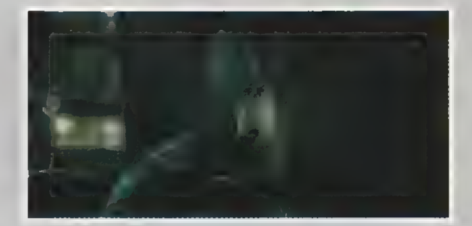
FINAL FANTASY XIII VERSUS

EN BUSCA DE LA EXPANSIÓN

Por Daniel Rojas

El videojuego de rol es un género que al paso de las generaciones de consolas ha ido incrementando sus popularidad a pasos agigantados, no existe ningún cuestionamiento respecto a cuál es el rey de estos conocidos cariñosamente como *RPG´s*, que un principio cabe destacar fueron famosos sólo en Japón, pero que ahora son un fenómeno en todo el mundo. En 1987 apareció el primer *Final Fantasy*, desde aquellos momentos el juego se convirtió en una saga de culto, de la cual, sus aficionados esperan con devoción cada entrega.







Square Enix es una empresa desarrolladora de videojuegos que sabe mucho del negocio, no por nada, su saga estrella ha perdurado a través de los años, captando aficionados por diversas partes del orbe cada vez que lanza un nuevo título. El más reciente lanzamiento de la franquicia lleva por nombre *Fabula Nova Crystallis*, un concepto bajo el cual se agrupan una serie de títulos, del cual se desprende *Final Fantasy XIII Versus*.

Fabula Nova Crystallis, que significa traducido del latín al español "La nueva fábula del cristal", es una trilogía bastante arriesgada que se basa en este basto universo RPG creado por Square Enix. En total la terna que conforma esta aventura se integra por *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy XIII Versus* y *Final Fantasy XIII Agito*, éstos dos últimos preparados para ser lanzados en 2011.

¿MÁS DE LO MISMO?

Los aficionados a *FF* se preguntan con justa razón ¿Estamos ante un juego que nos presenta la misma dinámica que conocimos en *FFXIII*? La respuesta es si y no, ya que efectivamente *FF XIII Versus* viene a ser una expansión de lo que conocimos en la entrega previa. Básicamente el universo donde se desarrolla la historia es el mismo, pero aquí vienen el gran plus y lo novedoso, ya que presenta nuevos personajes en una línea de tiempo distante de la saga original.

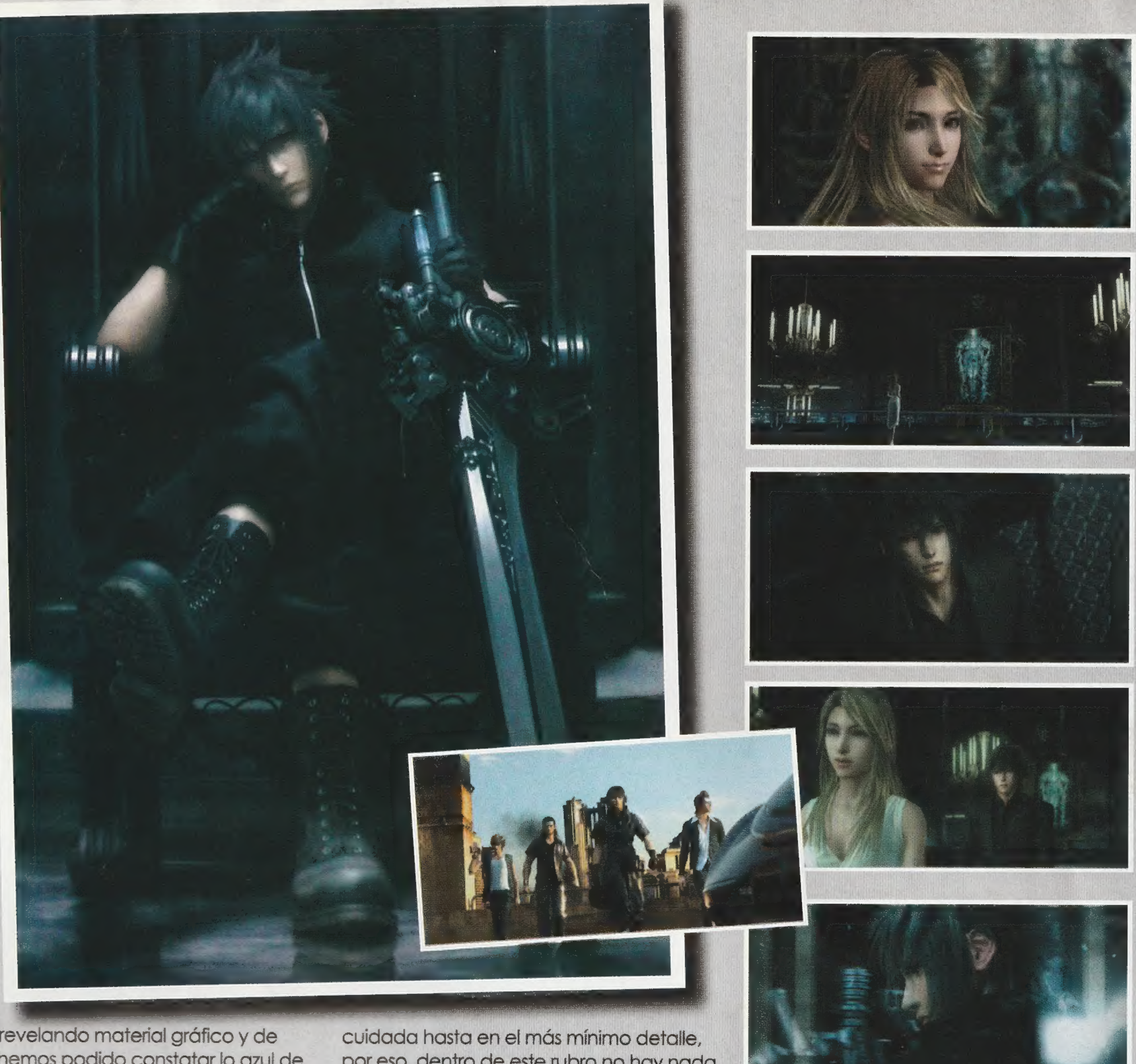
Esto, sin duda, es el elemento clave de *Versus*, y por lo cual los aficionados a esta franquicia están vueltos locos. Algunos aficionados y críticos calificaron a este juego como una secuela, pero a razón de ser justos parece más un spin off bien trabajado con todos los elementos de acción y RPG que han caracterizado a *FF* en los últimos años.

Algo que sin duda ha venido a revitalizar la saga es la inclusión de **Tetsuya Nomura** al mando de *FF XIII Versus*, este afamado director ha sido reconocido en tiempos pasados por sus muy exitosas direcciones en juegos como *Kingdom Hearts*. Cabe destacar que este no será el primer juego de *FF* en el cual trabaje este director, ya que en ocasiones anteriores había estado inmiscuido en la franquicia de algún modo, por ejemplo, en *FF V* fue el encargado de desarrollar los gráficos en las batallas, mientras que en *FFVI* fue el director general de toda la cuestión gráfica.

Pero su gran aportación fue el diseño de personajes para *FFVII*, considerado por muchos el mejor juego de la saga y uno de los más extraordinarios dentro del RPG. Tetsuya Nomura también colaboró con su arte en *Final Fantasy X*, *Final Fantasy X-2*, y *Final Fantasy XI*.

LA AVENTURA DE NOCTIS

Dentro de *Final Fantasy XIII Versus* tomamos el rol de Noctis, un príncipe heredero a la corona del universo donde se desarrolla la trama de esta épica aventura. Las primeras imágenes mostraban un diseño de personaje soberbio con muchos elementos y referencias que no podemos desligar del manga. Noctis es un caballero joven y bello con el sello distintivo de su cabellera en tono azul bastante oscuro; en un principio, se especuló que la tonalidad de su cabello sería castaña, pero conforme Square Enix



ha ido revelando material gráfico y de video, hemos podido constatar lo azul de su mata.

Otro de los sellos característicos de Noctis, es la espada que empuña y con la cual se le puede ver en muchas de las imágenes y en los pocos videos que se conocen hasta el momento sobre el juego. Se trata de una espada con la cual enfrentará la mayor parte de sus travesías y enemigos; también se sabe de la existencia de por lo menos otras 10 armas en disposición para toda la aventura.

GRÁFICO ÉPICO

Las primeras imágenes que tuvimos la oportunidad de ver aparecieron en mayo de 2010 en las festividades del Tokio Game Show, en los videos ahí mostrados se pudo ver la calidad de los gráficos y los detalles extraordinarios que mostraba el título. Los acabados, tanto de personajes como de escenarios, no dejan lugar a duda que se trata de una franquicia que debe ser cuidada hasta en el más mínimo detalle, por eso, dentro de este rubro no hay nada que reprochar a *Versus*.

El juego fue trabajado con el motor gráfico Crystal Tools, (invención de los propios Square Enix) y dio el salto a la nueva generación de consolas. El principal atributo de este motor gráfico, y por lo cual hace que los gráficos se vean de lujo, es que permite crear CGI (imágenes generadas por computadora) en tiempo real, y esto lo podemos constatar en los espectaculares segmentos donde se presentan batallas e incluso en los más mínimos movimientos de los personajes.

NOTAS RECONOCIDAS

La música dejó de ser hace mucho un elemento de relleno en las aventuras para convertirse en parte importante de la misma historia, ya que a veces los sonidos nos alertan de ciertos peligros o nos dan el aviso de paz o acción dentro del desarrollo y el avance de un juego. En este caso, la música ambiental de *Final Fantasy XIII Versus* es quizá lo único que se asemeja en demasía a lo que ya hemos conocido en el pasado, pero no por eso deja de ser hermosa, sobre todo para aquellos que gustan de los sonidos tranquilos llenos de cuerdas y elementos clásicos.

¿DEBO TENERLO?

La ecuación es bastante sencilla, si se es fan de los RPG y sobre todo de *Final Fantasy*, indudablemente se debe de jugar *FF XIII Versus* casi como una obligación. Los fans encontrarán mucho de los elementos que han convertido a esta saga en la más popular de los juegos de rol, desde los bellos escenarios descritos unas líneas arriba hasta la música y demás elementos que conforman este título. Así pues, la diversión está asegurada.

conexion.manga.dvd@gmail.com



INCEPTION

Por fin, una de las mejores películas del 2010, está disponible en Blue ray disc y DVD. Dirigida por **Christopher Nolan**, se trata de una excelente pieza de ciencia ficción, con un impactante concepto visual basado en increíbles diseños arquitectónicos. La historia se desarrolla en un futuro donde el espionaje corporativo ha logrado llegar hasta las profundidades de la mente, para robarles sus más preciados secretos a las personas. Ahí, el mejor hombre para hacer ése tipo de trabajo ha tenido que pagar un alto precio con tal de ser el número uno. Así pues, convertido en un fugitivo, aceptará un último encargo, con tal de recuperar su vida pérdida.

Inception o *El origen*, por su título en español, llega al mercado en dos versiones para Blue-ray, la de alta definición y la estándar, además del formato widescreen para el DVD. Entre las características especiales incluidas, están diversos detrás de cámaras mostrando parte del proceso creativo y un especial dedicado a explicar cómo funciona el proceso denominado dentro de la historia de la cinta como *modo de extracción*. Por supuesto también incluye trailers e investigaciones acerca de los sueños.

Para ganarte uno de los DVD de *El origen* que tenemos para ti, escribe en una cuartilla (sin pasarte), un "sueño dentro de un sueño". El texto más original será publicado y será acreedor al premio. Tienes hasta marzo para enviarlo a nuestro e mail habitual.



CHARLIE BROWN CHRISTMAS TALES

El melancólico humor que caracteriza a *Charlie Brown*, vuelve a hacerse presente con éste especial de navidad que ahora llega al mercado del DVD.
Fue en 1950 que este chico y compañía, iniciaron sus andares dentro de las tiras cómicas de los periódicos, hasta que 15 años después capitalizaron el éxito obtenido con una serie de animaciones que les han mantenido vigentes hasta ahora, incluso luego de la muerte de su creador, **Charles Monroe Schulz**, sucedida a principios de éste siglo, en el año 2000, para ser exactos.

A FLINSTONS CHRISTMAS CAROL

La familia animada más famosa del siglo pasado, creada por **William Hanna** y **Joseph Barbera**, allá por 1960, sigue deleitando a las nuevas generaciones con una serie de películas entre las que se encuentra este título que ahora llega en formato DVD. Se trata de una historia tierna y divertida, con un discurso reflexivo, sobre el verdadero significado de la navidad, ideal para disfrutarse en familia.

Para ganarte uno de estos DVDs, consulta la página en facebook de *Conexión Manga Especial* para conocer las bases.



CALENDARIO CM 2011

¿Comenzó el año y todavía no tienes tu calendario de *Conexión Manga* 2011? No te preocupes, ahora podrás ganarte uno. Sólo tienes que enviar una fotografía con toda tu colección de ediciones de *Conexión Manga Especial*, desde la primera hasta ésta, a nuestro e-mail habitual.

Recuerden que pueden participar en todas las trivias en nuestro correo **conexión.manga.dvd@gmail.com** y también pueden encontrarnos por este mail en facebook o como *Conexión Manga DVD*. Esperamos todos sus comentarios y sugerencias, ¡Arriba akibas!


4,5,6 Y 7 FEBRERO 2011
TNT GT5
MangaComic
Expo
5 tntgt Cosplay
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
tel: 26 16 23 00 55 18 37 02
CENTRO DE
CONVENCIONES
TLATELOLCO
EJE CENTRAL ESQUINA EJE DOS NORTE
4,5,6,7 FEBRERO 2011
ILUSTRACIÓN: MAURICIO HERRERA